Море теней

Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Автор текста: Ники Ри
Storyteller Game System создана Марком Рейн•Хагеном
Разработчик: Дженнифер Хартшорн
Редактор: Энни Шульц
Помощь в редактуре: Синтия Саммерс
Арт-директор: Ричард Томас
Внутренние иллюстрации: Джон Кобб, Джефф Миракола, Э. Аллен Смит и Джошуа Габриэль Тимбрук
Обложка: Джефф Миракола
Вёрстка: Кэтлин Райан

Содержание

Вступление 4
Глава первая: Чёрные волны 5
Глава вторая: Обитатели Бури 20

Вступление

Буря. Море теней. Бушующий океан кошмаров, воспоминаний и первозданного хаоса. Призраки сотни лет наблюдают за приливами и отливами этого древнего моря, однако у всех у них разное объяснение этому феномену.

Некоторые из них даже утверждают, что в каждый отдельный момент они воспринимают Бурю *по-разному.* Как бы редко это ни происходило, метафизическая природа Бури такова, что иногда двое призраков, вглядывающиеся в воды Моря теней, утверждают, что видят лица разных людей, пламя разного цвета или даже буквальные волны разной высоты.

И да, Буря нередко напоминает море в прямом, физическом смысле слова. Само собой, она редко бывает *спокойным* морем – куда проще будет представить её огромный, яростный океан, посреди которого только изредка открываются островки спокойствия наподобие Стигии и других Тёмных королевств. Но нередко она действительно выглядит и ощущается как бесконечное море, в водах которого погребены сокровища и загадки потустороннего мира.

Что представляет собой это безбрежное царство кошмаров? Кто знает. Возможно, Бури даже не существует в прямом смысле слова. Возможна, она находится в головах самих призраков, только изредка сталкивая их с явлениями, существующими в объективной действительности.

Читатели! Знайте, что эта книга не даст вам ответов на все вопросы. Может быть, всё, что вы в ней прочтёте, никогда не встретится лично *вашему* призраку. Однако страницы этого дополнения предложат вам ответ на ровно один, важнейший вопрос: как именно воспринимает Бурю большинство призраков.

Глава первая:
Чёрные волны

Море теней называется так не случайно. Оно больше любого земного океана. Оно тянется вдаль не просто на километры – на дни и недели, если даже не *годы* странствий. Но Море теней представляет собой нечто большее, чем просто гигантский, яростный и бушующий океан. Это также озеро холодных огней. Это пустыня. Это зыбучий песок. Это горы, по которым медленно течёт лава.

Некоторые части моря и вовсе не поддаются физическому описанию. Есть ли в человеческом языке слова, которыми можно изобразить бездонную пропасть, высасывающие из неупокоенных душ саму личность и драгоценные воспоминания?

Каким бы непостижимым ни было Море теней, призраки сходятся в том, что его сущность зависит не от материи (вроде волн, стекла или лавы), а от эмоций, которые наполняют ту или иную часть Бури. Это не море вязкой, мутной воды. Это море *душ*. И каждая капля в нём представляет собой чистую суть негативных эмоций: отчаяния, ненависти, жадности, зависти, садистского ликования и непомерной гордыни.

Рассказчики, помните об одном. Игроки есть игроки, и они, вероятно, с жадностью прочитают все материалы из этой книги и запомнят каждую её строчку.

Но не идите у них на поводу – ради их же блага. Всё, что описано в настоящем дополнении, предназначено лишь для того, чтобы предложить вам удобные ориентиры для описания Моря теней. Это ни в коем случае не исчерпывающий список явлений, встречающихся в хаотичной реальности Бури. Кто знает – может быть, в вашей игре не встретится ни одного из кошмаров, описанных далее в этой книге.

И это нормально. Вдохновляйтесь последующими описаниями, но не ограничивайтесь ими! Никаких рамок попросту *нет*.

Ключевой образ

И к слову о вдохновении. Для грамотного изображения Моря теней постарайтесь запомнить один-единственный принцип его описания. *Море теней должно быть ужасающим.* Это олицетворение неизвестного, которое может

смести персонажей в сторону, погрузить их в темницу их собственных кошмаров, заманить их в ловушку Спектров или навеки унести прочь от Стигии.

Каким бы ни было Море теней, оно обязательно должно *угрожать* персонажам, их интересам, их разумам – и их душам.

Искажённая география

Люди привыкли к тому, что любые географические элементы всегда остаются на своём месте. Гравитация позволяет нам говорить о перемещении "вверх" и "вниз". В любую секунду мы можем повернуть голову "вправо" или "влево". Солнце всегда встаёт на "востоке". Мох растёт с "северной" стороны деревьев.

В загробном мире подобные ориентиры попросту перестают работать – или, во всяком случае, работать *стабильно*. Гравитация не постоянна, как и само направление. Движение "вверх" в действительности может привести призрака вниз, вбок или даже вовнутрь.

Стигия может располагаться не "ближе" Далёких берегов, а выше них, ниже или *вокруг*. В какой-то степени это не имеет значения. Когда-то призраки были людьми, и многие из них всё ещё склонны мыслить смертными категориями. Им нужно говорить о таких понятиях, как направление и расстояние. И какими бы малоточными ни были эти категории, в определённом смысле география мира мёртвых всё равно может быть описана в этих знакомых терминах.

Другое дело, что эти термины иногда оказываются взаимозаменяемы. Для одного призрака Тёмное королевство нефрита будет практически недоступным. У другого оно окажется буквально под боком. Существует много различных *толкований* расстояния и направления, и все они до определённой степени верны.

Для того, чтобы сделать такое мышление понятным для игроков, постарайтесь во время отыгрыша говорить не столько “пойдём вправо”, сколько “пойдём туда, где это место было в последний раз” или “пойдём туда, куда мы хотели попасть”.

Две теории

Существуют всего две теории, предлагающие противоположные точки зрения на сущность любых "локаций" загробного мира.

• **Универсальная теория** утверждает, что в Буре существует бесчисленное множество областей, которые перемещаются из одного места в другое. В это верит

большинство призраков, поскольку такой подход лучше всего соответствует фактам, известным призракам ещё по своей человеческой жизни. Возможно, сегодня Стигия оказалась не совсем там, где была вчера, однако она должна находиться *хоть где-то*, правильно?

• Альтернативой этой концепции служит **субъективная теория**, согласно которой загробного мира не существует даже как некой псевдогеографической реальности. Загробный мир целиком находится в разуме призраков. Это всё великая иллюзия или коллективный сон, странным образом совмещающий *субъективные* представления множества призраков о загробном мире. Вот почему существует Буря. Это хаос разума, с которым нужно считаться в вечной погоне за самопознанием.

Время

Как и расстояние, время в пределах Бури течёт в субъективном темпе. Самый элегантный ответ на вопрос, как это изобразить в игре, заключается в том, что любые действия и перемещения занимают столько времени, сколько нужно Рассказчику.

Для удобства считайте, что *чаще всего* перемещения между одними и теми же местами занимают сравнительно одинаковое количество времени. Мы даже пойдём дальше и предложим небольшую таблицу, показывающую, сколько времени занимает большинство типичных перемещений в загробном мире.

Путешествие	**Средняя длительность**
От Стигии до Далёких берегов	2 недели
От Стигии до Лабиринта	1 неделя
От Стигии до ближайшего Некрополя	2 часа
От одного Далёкого берега к другому	1 час

Тем не менее, это время может меняться поистине *любым* образом. Вчера вашим призракам удалось добраться до Стигии за день. Сегодня это путешествие займёт считаные часы. А с завтрашнего дня оно растянется на недели.

Транспортные средства

Транспортные средства Стигии выкованы из стигийской стали, а потому помогают хоть сколько-нибудь гарантировать, что время путешествия между одними и теми же местами будет сравнительно одинаковым.

Самыми надёжными из видов транспорта всегда считались тростниковые лодки Паромщиков. Только сами Паромщики могут управлять своими лодками так, чтобы Буря практически не влияла на время и безопасность странствия. Другие призраки *могут* управлять лодками в чрезвычайных ситуациях, однако им редко удаётся гарантировать, что время путешествия останется неизменным.

Реликтовый транспорт обычно вмещает меньше призраков и подпитывается Пафосом. Помимо необходимости активировать транспорт при помощи этой духовной энергии, при первом же запуске и в течение каждых шести часов после этого один из пассажиров (или сам водитель) должен вложить ещё по очку Пафоса.

Стандартное время путешествия на любом транспортном средстве **вдвое меньше**, чем в самостоятельно плавании или полёте. Ходят слухи, что некоторые стигийские корабли способны набирать дополнительную скорость, а при необходимости даже телепортироваться из одной области Бури в другую, однако правда ли это, знают лишь самые авторитетные члены Иерархии.

С другой стороны, доподлинно известно, что лодки Паромщиков, хоть и кажутся медленными, часто могут достигать отдалённых областей за считаные минуты – если Паромщик *действительно* этого пожелает.

Отдельно стоит отметить, что Вихри движутся с куда большей скоростью, чем любое транспортное средство *за исключением* лодок Паромщиков. Когда призраки попадают в Бурю по вине Вихря, единственным выходом становится попытка переждать катаклизм или отыскать ближайшие нихили... однако последние часто блокируются с другой стороны или кишат спектрами.

Места в бессолнечном море

Отчасти море, отчасти пустошь, отчасти шторм – Буря занимает большую часть загробного мира. Подобно космосу, в котором даже такие грандиозные явления, как Луна, Солнце или планеты служат лишь крохотные частями единого целого, Буря представляет собой поистине необъятное и потенциально бесконечное царство, в котором изученными можно назвать лишь несколько самых крупных земель.

Прозванная морем душ, Буря нередко принимает обличье вполне буквальной водянистой субстанции, в которой видны искажённые лица погибших призраков. Крики и стоны носятся над этим морем, как чайки над берегом, превращая любое странствие через Бурю в кошмар наяву.

Некоторые призраки предполагают, что именно из подобного моря новорождённые смертные получают свои души. Вообще, это маловероятно, поскольку души, составляющие Бурю, практически не обладают мышлением или собственной личностью. С другой стороны, призраки давно заметили, что в мире плоти с каждым столетием рожается всё больше детей, не обладающих ни творческими способностями, ни благородством, ни совестью, ни даже острым умом. Кто знает – возможно, деградация моря душ действительно приводит к деградации человечества? Или наоборот?

Самая известная часть моря душ зовётся Заливом плача. Эта бухта в форме полумесяца входит в стигийский порт. Во время Пятого Великого Вихря на Стигию пошло гигантское чудище из демонической расы Малфеан. Харон лично поплыл в Залив плача, где и сразился со зверем. Оба исчезли в громадном водовороте, который вызвал Харон.

Залив плача назван так неслучайно, поскольку души внутри него беспрестанно плачут и стонут. Хотя они делали так и до битвы, многие утверждают, что души, попавшие в залив, плачут по горькой участи Харона.

В центре моря теней лежит Лабиринт – великая спиралевидная конструкция, ведущая прямо в пасть самого Забвения. Это физическое проявление небытия иногда называют Пустотой. Воды моря теней одновременно затекают внутрь Лабиринта и вытекают *из* него, образуя два полярно противоположных течения, что создаёт гигантский водоворот, засасывающий в себя путников.

Вдали от любых изученных мест лежат области, известные как *открытое море*. Подобно мировым океанам, открытое море кажется совершенно пустым до тех пор, пока странник не удосужится заглянуть под его поверхность. Мутные глубины этого моря тянутся на долгие мили вниз – возможно, уходя внутрь даже на расстояния, сопоставимые с межзвездными просторами. Никто не возвращался из путешествия в эти глубины, а потому загадки открытого моря до сих пор остаются неразгаданными.

Открытое море в каком-то смысле может претендовать на звание как самой стабильной, так и самой хаотичной части загробного мира. Иногда оно напоминает простой океан из мира людей и практически ничем не грозит призракам. Плавно набухающие волны несут путешественников вперёд. Туманные облака, тянущиеся сверху, закрывают путников от чудовищ, которые рыщут в воздухе. Временами серая облачность отступает, чтобы открыть глубокую черноту над головой, пронизанную тысячами огней, напоминающих горящие звёзды. В действительности это нихили, видимые со стороны загробного мира.

Но временами открытое море преображается, и на поверхность из них вырывается что-то по-настоящему жуткое и смертоносное. Увы, маловероятно, чтобы кто-то лично увидел эти затаённые опасности открытого моря и прожил достаточно долго, чтобы рассказать о них окружающим.

Призрачный шторм

Несмотря на свой небольшой размер, огромную опасность представляют так называемые призрачные штормы – небольшие Вихри, носящиеся по открытому морю. С виду они напоминают крупные волны или ураганы, которые вовсе не кажутся смертоносными. И секрет заключается в том, что они никогда не причиняют вреда напрямую. Вместо этого они изменяют сущность тех призраков, которых они застигли в открытом море.

В зависимости от пожеланий Рассказчика, призрачный шторм может изменить Физические, Ментальные или Социальные характеристики персонажа вплоть до потери целого уровня таких характеристик. Примером может служить ситуация, в которой Рассказчик требует от игрока проверки определённого Атрибута со сложностью 8. Получив два успеха, призрак остаётся неизменным: но если ему не удастся набрать двух успехов, он потеряет очко этого Атрибута (временно или нет,

решает Рассказчик). Полный провал заканчивается не только потерей Атрибута, но и повторной проверкой.

Иногда призрачный шторм изменяет сам корпус призрака, наделяя его чертами, отражающими его ужасы или пороки. Например, персонаж, отличающийся чревоугодием или жадностью, может получить громадную пасть, воплощающую его ненасытный характер на самом буквальном, физическом уровне.

Река смерти

Из того, что призраки успели узнать о своём мире за долгие века существования Стигии, можно предположить, что Река смерти – единственный элемент загробного мира, который присутствует в каждой области Бури. Её происхождение неизвестно, однако различные теории утверждают, что она создана из слёз самой Судьбы, или из капель какого-то великого загробного дождя, или слёз первых призраков, увидевших, в какое место они попали.

Многие столетия назад Харон лично проплыл по Реке смерти и подыскал скалистое место, в котором он воздвиг Тёмное королевство железа.

Несмотря на опасности, усеивающие берега реки, она всё равно остаётся самым надежным способом достичь той или иной части Бури. Разумеется, только Паромщики могут безнаказанно путешествовать по Реке смерти – другие призраки рано или поздно сталкиваются с Еретиками и Ренегатами, Спектрами и другими порождениями загробного мира.

Ходят слухи, что некоторые ответвления Реки смерти скрыты от глаз служителей Иерархии: если это и так, сущность подобных мест предположительно неизвестна никому, кроме Паромщиков.

Далёкие берега

Говорят, что все пути ведут в Стигию, однако некоторые дороги ведут совсем в другие места, известные как Далёкие берега. Многие призраки верят, что Далёкие берега представляют собой врата в Трансцендентность: так это или нет, можно узнать, только добравшись до одного из них.

Несмотря на единое наименование, Далёкие берега совершенно непохожи друг на друга. В одном месте глазам призрака открывается дождь из мёда и молока, похожий на блаженное место из того или иного человеческого фольклора. Другое

напоминает ад из христианской мифологии и окутано серным дымом, витающим над пылающими полями и ямами. Третий берег пропитан кровью и усеян гниющими кусками плоти. Горы и кладбища, ледяные поля и подводные гроты – всё это ожидает призрака, рискнувшего отправиться на поиск такого блаженного берега.

Помимо естественных опасностей, присущих тем или иным берегам, призракам следует опасаться местных жителей, которые могут оказаться безумцами, работорговцами или религиозными фанатиками, готовыми убить каждого, кто не соответствует их представлениям об "идеальном призраке".

Порты некрополей

Порты некрополей могут похвастаться званием немногих рукотворных сооружений загробного мира, которые до сих пор работают так, как они были задуманы. Порты некрополей выполняют ровно одну, но совершенно необходимую функцию: открывают доступ в Земли теней. Они расположены вдоль переулков и тоннелей и зачастую выглядят как овальные зеркала, висящие в воздухе.

Все порты некрополей находятся под усиленной охраной солдат Иерархии, или бойцов из числа Ренегатов, или культистов из тех или иных Еретических сект (в зависимости от того, куда они ведут и какая группа доминирует в определённой области). Помимо прочего, охрана портов мешает Спектрам и другим порождениям Забвения выбираться из Бури в Земли теней.

При использовании порта некрополя персонажи получают один бесплатный успех на проверки попадания в нужное место (то есть, как правило, в Земли теней). В отличие от нихилей, порты могут быть закрыты и запечатаны местной администрацией без особых усилий.

Тёмное королевство слоновой кости

Большинство призраков, ограничивающихся жизнью в Стигии и её окрестностях, даже не представляют, сколько других очагов цивилизации расположено в их ужасающем мире. Они отделены от Стигии и Далёких берегов бескрайними просторами океана – и обычно этого достаточно, чтобы призраки даже не задумывались о путешествии в эти экзотические края.

Тёмное королевство слоновой кости связано с Африкой и находится в ведении Королевы слоновой кости. Легенды рассказывают о тёмных реках, текущих сквозь эти жуткие земли, и о громадных лозах, вьющихся по бесконечной саванне. По берегам этих рек установлены хижины, в которых живут гниющие трупы с пустыми глазницами, которые иногда выбираются наружу и бесшумно передвигаются по своим повседневным делам. Говорят, даже Вихри здесь выглядят как огромные облака саранчи и жалящих насекомых.

Некоторые утверждают, что по Тёмному королевству бродят странные гибриды людей и животных, а в джунглях и на необъятных лугах встречаются хищники, охотящиеся на чужеземных призраков.

Впрочем, хватает и других преданий: в частности, гласящих о великом городе, спрятанном в сердце Тёмного королевства. Говорят, будто этот город сделан из самой буквальной слоновой кости и запятнан кровью бесчисленных *миллионов* покойников.

Считается, что в наше время, когда СПИД, голод и межплеменные войны уничтожают в Африке целые народы, Королевство слоновой кости переживает похожие невзгоды, включая разруху и ужасающее перенаселение.

Тёмное королевство нефрита

Говорят, будто Тёмное королевство нефрита служит пристанищем для азиатских призраков – точно так же, как Королевство слоновой кости принимает души африканских покойников. Нефритовый Император правит своим королевством железной рукой, назначая награды и наказания в зависимости от собственных представлений о порядке. Более того, рассказывают, что на эти награды и наказания сильно влияет обилие даров, которые должны регулярно подносить ему подданные.

Кроме того, рассказывают, будто Королевство нефрита отличается редким разнообразием. Некоторые области можно легко уподобить Раю, другие – Преисподней, а третьи – огромным перенаселённым городам-муравейникам.

Хотя многие призраки и считают, что души животных не попадают в загробный мир, согласно преданиям о Королевстве нефрита, по необъятным просторам этого царства гуляют павлины, в лесах поют соловьи, а в реках плещутся рыбы.

Призраки, добившиеся здесь успеха и авторитета, ведут блаженное существование и одеваются в дорогостоящие ткани, занимаются живописью, изучают техники садоводства и обсуждают вопросы философии, теологии или политики. Те, кому повезло меньше, проводят целые годы, свисая на острых крюках над императорским двором, поскольку крики великой боли успокаивают императора.

Говорят, будто Вихри здесь напоминают землетрясения и цунами или хотя бы приливные волны разрушительной силы. Некоторые из них выглядят как огромные муссоны, и их могучие ветры разрывают деревья и дома в клочья, а проливные дожди топят призраков, не допущенных императором за свои стены.

Тёмное королевство обсидиана

Некогда Тёмное королевство обсидиана служило обителью мёртвых ацтеков и майя. Однако Еретики, попавшие в этот мир ещё несколько столетий назад, обнаружили здесь сокровища и ресурсы, которые они посчитали "своими". После долгой борьбы, отмеченной зверствами, допущенными с обеих сторон, Еретикам удалось победить призраков Тёмного королевства и бросить их в самое сердце Пустоты, расположенной под Лабиринтом.

Так некогда могущественное королевство было разрушено и забыто. Сегодня его удивительные ступенчатые пирамиды и могучие памятники безмолвно взирают на зловещие джунгли и засушливые земли, в которых за долгие сотни лет не появлялось ни одного коренного призрака.

Говорят, небо здесь всегда пасмурное, что заставляет его казаться свинцово-серым. Если верить легендам, единственные звуки, которые можно услышать в Королевстве обсидиана, – это отдалённые крики и вздохи, доносящиеся из рек крови, которые вяло просачиваются сквозь пески и джунгли.

Другие Тёмные королевства

Некоторые утверждают, что существуют и другие Тёмные королевства, в частности – служащие альтернативами для тех царств, которые считаются уже известными. Например, служители Стигии предполагают, что в Тёмное королевства нефрита попадают все азиаты, однако даже такие страны, как Индия и

Китай, достаточно отличаются друг от друга, чтобы образовать два различных царства.

Если учесть, что существуют и другие культуры, которые в глазах западных призраков выглядят монолитно-азиатскими, но в действительности отличаются друг от друга весьма и весьма радикально, можно предположить, что в загробном мире встречаются и другие азиатские царства, не связанные с Тёмным королевством нефрита.

Врата в Умбру

Некоторые оккультисты называют загробный мир Нижней или Тёмной Умброй. Считается, что никто не может перейти из Глубокой Умбры в Темную, не будучи окончательно мёртв или наполнен чистой энергией смерти (к последним относятся колдуны Эвтанатос и некоторые Нефанди). Считается, что верно и обратное: поистине мёртвые существа также не могут пересекаться с обитателями других частей Умбры.

Однако существует легенда, гласящая, будто где-то в загробном мире существуют врата (своего рода шлюзы) в Глубокую Умбру. Некоторые утверждают, что это тонкая мембрана, расположенная в Мире теней и способная стать видимой и ощутимой только в определённое время вроде Хэллоуина. Другие утверждают, что если такие врата действительно существуют, то они располагаются за Далёкими берегами и доступны лишь тем, кто добрался до самых малоизученных частей мира мёртвых.

Дикие зоны

Мир призраков хаотичен буквально по своей природе, однако некоторые области Бури представляют опасность даже для тех привидений, которые провели в царстве мёртвых не одно десятилетие. Такие зоны могут быть опасны сами по себе, даже без угрозы столкновения с Вихрями или Спектрами.

Известные как Дикие зоны, они могут возникать в самых разных местах, в том числе даже ранее посещённых.

Озеро холодного пламени

Это необычное место фактически “наслаивается” на обычные части Бури, окутывая их языками пламени, которые обжигают одновременно огнём и морозом. Всякий, кто оказывается в такой зоне вне транспортного средства, немедленно воспламеняется.

Пламя опаляет душу призрака, заставляя его подчиниться одной из своих Страстей. Мертвец просто чувствует, что пламя пытается выжечь из его психики нечто прекрасное и дорогое его сердцу. Сама борьба за свою Страсть принимает любую форму, которая кажется Рассказчику интересной. Возможно, призрак испытывает своего рода дежавю, во время которого он вспоминает что-нибудь важное из своего прошлого, исправляет старую ошибку или говорит то, что он всегда хотел сказать своему смертному родственнику, но так и не успел сказать перед смертью. Никаких игромеханических правил здесь не существует: считайте подобное испытание проблемой чистого отыгрыша.

Если игроку не удаётся интересным образом справиться с таким испытанием, он всё-таки делает бросок, используя количество дайсов, равное уровню его Страсти (со сложностью 9). Успех позволяет ему сохранить свою Страсть, но наносит очко аггравированного урона. Провал лишает призрака одного уровня Страсти и наносит ему два очка аггравированных повреждений. Если у призрака оставался только один уровень Страсти, он теряет её целиком.

Миазма

Миазма совершенно не похожа ни на одну другую часть Бури. Прежде всего, это скорее газ, чем жидкость или другое вещество, которое чаще всего встречается в Буре. Подобный газ, который можно уловить даже невооружённым глазом как

грязный, маслянистый пар, окутывает призрака и пытается вырывать из его разума ценные воспоминания.

Вторая особенность миазмы заключается в абсолютной тишине, которую она создаёт вокруг призраков. Когда призрак попадает в миазму, всё вокруг замолкает. Даже сам призрак не может издать ни звука. Даже самые тесные круги призраков иногда теряли своих товарищей просто потому, что не могли до них докричаться.

Бассейн горькой памяти

Бассейн горькой памяти выглядит как серебристый блестящий круг, покачивающийся в водах Бури. Воздух над ним подёргивается изменчивыми цветами, похожими на северное сияние. От бассейна исходит сладкий аромат, напоминающий запах сирени или свежескошенной травы.

Призраки могут убежать от бассейна, если сами того пожелают, однако если они приблизятся, то обнаружат, что на круг можно наступить. Он достаточно твёрдый. Однако как только это происходит, круг начинает медленно вращаться.

Несмотря на то, что большинство призраков в этот момент ожидают столкновения с неведомой угрозой, бассейн горькой памяти работает им на руку: он воскрешает воспоминания о давно забытых вещах.

Считайте его аналогом озера холодного пламени, однако вместо потери воспоминаний призрак, напротив, переживает восстановление давно утраченных знаний. Такая сцена должна подчеркнуть какой-либо особенно радостный или болезненный момент в жизни призрака (благодарность от босса, операция на сердце жены или даже смерть маленькой дочери, если призрак успел забыть о таком инциденте). Сцена должна соответствовать концепции призрака, его личности и известным фактам о его жизни.

Если игрок хорошо отыгрывает свои переживания, Рассказчик вправе вознаградить его новыми Оковами, имеющими отношение к восстановленному воспоминанию.

Трясина

Похожий на типичное болото, этот опаснейший элемент Бури утягивает призраков внутрь подобно самой настоящей трясине. Заметить трясину практически невозможно: просто в какой-то момент своего путешествия призрак

начинает чувствовать, что земля у него под ногами становится мягкой и неприятно податливой. Его ноги начинают погружаться в грязь с характерными чавкающими звуками.

Но куда хуже то, что окружающая земля, которая поначалу выглядит совершенно сухой и твёрдой, тоже оказывается болотом. Для того чтобы выбраться, призрак должен пройти череду проверок на Ловкость + Уклонение со сложностью 7. Само собой, необходимость в таких проверках возникает прежде всего тогда, когда это имеет значение для истории по каким-то другим причинам: например, потому, что за призраком гонятся служители Иерархии или Спектры.

Саргассово море

Эта зона названа в честь знаменитой области материального мира, расположенной возле Азорских островов. Настоящее Саргассово море служит местом размножения угрей, поскольку там в изобилии произрастают водоросли. В загробном же мире оно состоит из волос и кожи тех приговорённых призраков, которых Стигия пустила на производство реликвий.

Пройти через Саргассово море можно лишь очень медленно и осторожно. Запутавшись в окровавленных волосах и лоскутах кожи, призрак быстро станет жертвой Спектров, которые поджидают неосторожных жертв.

Некоторые призраки утверждают, будто Саргассово море в действительности представляет собой поверхность груди или головы колоссального Малфеанина, движущегося через дремлющий океан.

Море битого стекла

Название этой области часто вводит призраков в заблуждение, поскольку её поверхность состоит вовсе не из стекла. На самом же деле Море "битого стекла" состоит из осколков стигийских металлов, забракованных, выброшенных или просто потерянных кузнецами. Они слишком малы, чтобы их можно было использовать для создания полноценного вооружения или инструментов, но в то же время они и достаточно крупны, чтобы ранить призраков, вступающих с ними в контакт.

Само море названо так из-за звонкого, псевдостеклянного звука, который производят сталкивающиеся друг с другом осколки. Основную часть "моря"

составляет тёмно-красная жидкость, напоминающая вино и источающая запах крови и дыма. Надо всей областью нависает красноватый дым, обжигающий глаза и горла тех, кто пробивается сквозь море. Временами со стороны моря доносятся стоны, крики и шёпоты. Рассказывают, будто иногда из этих шёпотов можно вынести что-нибудь ценное: например, знание чудих секретов – личных или политических.

Темпест фугит

Прозванный так в честь латинского выражения “tempus fugit”, то есть “время бежит”, Темпест фугит представляет собой причудливый район Бури, который периодически накладывается на другие области мира мёртвых. В пределах охваченной области время начинает лететь практически в прямом смысле слова.

Такая область ускоряет время для всех, кто оказался на территории этой аномалии – что, в зависимости от обстоятельств, может быть как вредно, так и полезно. Например, если призрак решит перевести дух в такой области, он восстановил силы в мгновение ока и практически моментально восполнит уровень своего Корпуса. С другой стороны, если он решит подкараулить здесь пару Спектров, спустя секунду он может обнаружить, что его окружил легион мертвецов.

Для призраков, находящихся *за* пределами Темпест фугит, всё, что происходит *внутри* неё, происходит почти мгновенно. Например, если персонаж действительно вступил в схватку с армией Спектров, к тому моменту, когда он закончит изнурительное сражение и выберется за пределы Темпест фугит, для окружающих не пройдёт и одной секунды.

Глава вторая:
Обитатели Бури

Молодые покойники часто считают, что загробный мир населяет только их скорбная призрачная раса, даже если некоторые из них – вроде Спектров – давно потеряли последние капли своей человечности.

Тем не менее, многие из обитателей Бури не имеют ничего общего с миром людей – даже если говорить о *бывших* людях. От чудовищных вариаций земных животных до настоящих чудовищ, напоминающих монстров из человеческой мифологии – мир мёртвых служит домом для тысяч существ, не поддающихся конкретной категоризации, а порой даже точному описанию.

Большинство из них обладают только зачатками интеллекта или звериным аналогом разума. Тем не менее, встречаются и создания, вполне способные строить сложные планы и разговаривать – в частности для того, чтобы заманивать в свои сети доверчивых призраков.

Опытные оккультисты из числа призраков в той или иной степени полагаются на следующую категоризацию обитателей мира мёртвых.

• **Фантазиями** называются сущности, отдалённо напоминающие животных из мира людей. Некоторые из них (например, призрачные дельфины или скакуны) безвредны и могут даже служить для призраков неким аналогом транспорта. Призраки, застрявшие в Буре без доступа к соответствующим Арканам, иногда возвращаются домой именно благодаря помощи от таких созданий. Чаще всего подобные сущности просят за свою помощь небольшой платы вроде одного очка Пафоса или слабой реликвии. Впрочем, под словом "просят" не обязательно подразумевается хоть какой-нибудь диалог: скорее, призрак интуитивно понимает, в чём может быть заинтересован его потенциальный помощник.

• **Делирии** напоминают простые Фантазии, но отличаются весьма причудливым обликом или силами. Они могут быть медведями с крыльями или быками со змеями вместо ног. Некоторые из них дружелюбны, в то время как другие ведут хищнический образ жизни и при столкновении с призраками пытаются растерзать их на месте. В дополнение ко всему Делирии обладают мистическими силами, которые легче всего представить в игре в виде базовых уровней тех или иных Аркан.

• **Легенды** принимают обличья мифологических существ вроде пегасов, драконов, фениксов или йети. Вполне возможно, что молочно-белые кони с красными глазами, которых сумел приручить Харон, были Легендами. Среди этих созданий можно найти буквально любых чудовищ, которых описывали в средневековом бестиарии. В отличие от Фантазий или Делириев, Легенды чрезвычайно умны.

Самой крупной и страшной Легендой считается Левиафан – колоссальный змей, обладающий нечеловеческим интеллектом и знающий, какие награды или опасности ожидают призраков даже в самых отдалённых уголках Бури.

• **Вирды** чаще всего предстают в виде уродливых, трудноописуемых существ со щупальцами и рептилоидной кожей. Современные призраки часто сравнивают их с чудовищами из произведений Лавкрафта или Чужим из одноимённого фильма. Большинство из них несказанно огромны и отвратительны, а понять их логику в лучшем случае *трудно*. По мнению опытных призраков, их мыслительные процессы настолько непохожи на человеческие, что угадывать их мотивы и дальнейшие действия значит тратить время впустую.

Вирды, по меньшей мере, *непредсказуемы*. Они могут спасти круг призраков от патруля Иерархии только затем, чтобы заманить их в ловушку Еретиков, а затем вновь натравить на этих Еретиков тот же самый патруль Иерархии и отпустить порабощённых призраков на волю. Само собой, это не означает, что Вирды "безумны": у них существуют свои причины для совершения тех или иных действий, даже если подобные действия и не имеют смысла с точки зрения простых призраков.

• **Ангелиды** получили своё название из-за необычайно красоты тела, жестов и фигур речи. Многие из них обладают крыльями, другие кажутся бесполыми или андрогинными. Хотя их поведение далеко не обязательно соответствует описаниям ангелов из христианской или любой другой монотеистической мифологии, призраки просто не могут не проводить параллели между этими обитателями загробного мира и самыми буквальными ангелами. Большинство ангелов удивительно добры и полезны для призраков, поскольку используют свои силы, чтобы помочь бродягам пройти через Бурю, защитить их от вреда или исцелить их от травм. Другое дело, что у некоторых Ангелидов могут быть и свои, куда менее благородные побуждения.

• **Демониды** вполне ожидаемо выступают в роли своеобразных антиподов предыдущего вида существ. Они безобразны, уродливы и опасны. Многие из них совсем не похожи на гуманоидов. Их крылья, как правило, обладают скелетообразными элементами и напоминают крылья демонических существ из различных человеческих мифов. Большинство из них отличаются явно выраженными сексуальными признаками, которые особенно подчёркивает отсутствие какой-либо одежды. Нередко они испускают тусклое, красноватое свечение, напоминающее о Преисподней. Громкость их голоса варьируется от хриплого шёпота до оглушительного рёва. Большинство Демонидов стремятся причинить призракам вред, подвергают их пыткам или используют в качестве рабов.

Отдельно стоит отметить, что подобные описания не всегда соответствуют действительности. Некоторым призракам встречались уродливые Ангелиды с раздвоенными копытами, которые сохраняли свои нежные манеры и заботливые натуры даже несмотря на свой безобразный облик.

Обратное тоже верно, поскольку некоторые Демониды способны захватывать дух своей красотой и заманивать призраков в свои сети.

• Самые грозные представители обеих рас – Ангелидов и Демонидов – с виду напоминают обычных призраков. Прозванные **Архангелидами** и **Архидемонидами**, они скрываются среди призраков и наказывают их за совершение действий, которые кажутся им ошибочными. Например, Архангелид может карать всех призраков за грехи и зло, а Архидемонид – соблазнять окружающих, заставляя их понемногу поддаться Тени.

• **Джинны** могут выглядеть как угодно – своё название они получили не из-за определённой внешности, а из-за образа поведения, который арабы традиционно приписывают непосредственно джиннам. Такие сущности искушают призраков, предлагая им сказочные богатства взамен на деяния, оставляющий чёрный след на их психике. Чем больше призрак получает от джинна, тем более аморальной платы потребует от него чудовище.

Неизвестные

Характер и поведение некоторые обитателей Бури не поддаётся никаким объяснениям... и напротив, понять мотивы некоторых из них чрезвычайно просто.

Ниже описано несколько примечательных типажей, которые время от времени могут встречаться призракам в мире мёртвых. Некоторые из них относятся к расе призраков. Происхождение других остаётся загадкой и по сей день.

• **Цыгане:** как и их смертные тёзки, цыгане путешествуют по миру мёртвых, разбивая палатки и устраивая небольшие ярмарки вдоль дороги. Они предлагают свои услуги или товары всякому, кто готов заплатить. Хотя цыгане и напоминают обычных призраков, они прекрасно чувствуют себя даже в самых опасных Вихрях – а их настоящая природа и происхождение до сих пор служит загадкой даже для призраков, проведших в загробном мире не одну сотню лет.

• **Затаившиеся:** эти чудовища прячутся в гротах, бухтах и других небольших частях Реки смерти. Строго говоря, наряду с подлинными чудовищами к Затаившимся часто относят и простых призраков наподобие Ренегатов и Еретиков, которые пожелали спрятаться от других усопших в том месте, в котором никто их не станет искать. Большинство подобных созданий отличаются мирным характером: до тех пор, пока протагонисты не привлекают к ним внимания патрулей Стигии, Спектров или фанатичных Еретиков, герои могут рассчитывать на весьма тёплый приём в сообществах Затаившихся.

• **Заблудившиеся:** такие призраки чрезвычайно редки, поскольку под этим названием известны призраки, так и не встретившие своих Жнецов. Они до сих пор ходят с пеленой на лице, с трудом разбирая дорогу. Тем не менее, как это ни удивительно, с момента их смерти прошли долгие месяцы или даже годы. Говорят, что Паромщики считают поиск Заблудившихся частью своей работы. Когда Паромщику удаётся найти такое создание и удалить пелену с его лица, Заблудившийся зачастую и сам становится новым Паромщиком.

• **Монахи:** эти оседлые призраки образуют тихие, никому не угрожающие общины, основанные на духовных исканиях. В каком-то смысле они напоминают трансцедентальные коллективы, которые решили не искать Далёких берегов и остаться неподалёку от Стигии или других хорошо обустроенных мест.

• **Пираты:** хотя мотивы и поведение пиратов вполне очевидны, никто не знает, откуда появились эти создания и относятся ли они к расе призраков. Пираты бороздят море теней на зловещих судах, которыми правят харизматичные и коварные капитаны. Они нападают на странников, забирают редкие артефакты и продают захваченных призраков в рабство. Пираты ведут оживленную торговлю

как с Ренегатами, так и с Иерархией, продавая свою добычу тому, кто больше заплатит.

• **Работорговцы:** в отличие от большинства существ, перечисленных в этом разделе, работорговцы живут по вполне понятным законам. Некогда они были обычными жителями Стигии, однако в какой-то момент решили пойти против её законов. Вместо того чтобы отдавать каждого найденного лемура самой Иерархии, они порабощают свою добычу и продают её заинтересованным лицам – или используют в личных целях.

• **Искатели:** хотя эти призраки чрезвычайно напоминают работорговцев, свою задачу они видят в том, чтобы захватывать молодых призраков, ещё не успевших запятнать свои души работой на Иерархию или другие официальные организации, и отвозить их на Далёкие берега. Несчастные даже не всегда понимают, что стали жертвами порабощения. Некоторые из них вообще не в курсе, что в мире мёртвых существуют другие очаги цивилизации, кроме Далёких берегов.

• **Паромщики:** Паромщики занимают практически уникальный статус среди обитателей мира мёртвых. Они независимы, но остаются поблизости от цивилизации; уважаемы, но фактически изгнаны из коллектива; никто не знает их побуждений, но каждый знает, что на них всегда можно положиться. В своё время они были избранниками Харона, однако в конечном счёте их предводители изгнал своих подданных, и теперь Паромщики выполняют свою работу ради... Ради чего? Этот вопрос до сих пор не даёт покоя большинству привидений, однако ответ на него получить, по всей видимости, призрак может только в том случае, если сам станет Паромщиком.

Вихри

Как и любая другая часть мира мёртвых, Вихрь представляет собой и физическое явление, и эмоционально-духовный феномен. Большие Вихри встречаются редко и уж тем более редко посещают одни и те же места по несколько раз подряд. Вопреки завершениям некоторых привидений, Вихри никому не подчиняются. Никто их не контролирует. Они просто вырываются из Лабиринта и отправляются в разные стороны причинять вред обитателям этого скорбного мира.

С другой стороны, многие Паромщики утверждают, что Вихри являются *обитателями* Бури – как и любое другое создание, живущее в этой зловещей реальности. Они говорят, что Вихри разумны и что когда-то у них были другие цели, помимо разрушения. Своё современное деструктивное воплощение они получили лишь несколько столетий назад, когда их совратили чудовищные Малфеане.

Страдания

Если Вихри выглядят одинаково для любых призраков, то Страдания отражают внутренний мир каждого призрака по отдельности. Судя по всему, на характер Страдания влияет Тень каждого призрака. Любому человеку известны минуты, когда он хотя бы немного желал умереть. Страдания служат прямыми ответами на такие желания. Когда призрачное бытие становится для покойника невыносимым, сам его разум испускает своеобразный сигнал, на который Буря отвечает Страданием.

Для того чтобы создать интересную сцену, основанную на Страдании, Рассказчику следует учитывать сущность каждого персонажа по отдельности. Помните, что различие между призраком и его Тенью не всегда означает различие между добром и злом. Призраки не обязательно воплощают “хорошую” часть своей личности – они отражают порядок, рассудочность и контроль над эмоциями.

Равным образом, Тень не обязательно демонстрирует “злую” часть призрака: она представляет хаос, неконтролируемые страсти и требование немедленного удовлетворения сиюминутных желаний. Тень заставляет призраков *сдаться*, расслабиться и позволить своей первозданно-животной сущности взять верх над разумом.

Страдания напоминает призракам об этой разнице. Оно показывает, что они всегда могут остановиться и прекратить заглавное Страдание, если откажутся от всех связей с человеческой личностью и признают главенство Тени.

Впрочем, существует и несколько других интересных соображений, связанных со Страданиями в игре. Для удобства Страдания можно подразделить на несколько следующих типов.

• **Страдания в поисках Трансцендентности:** Трансцендентность требует огромного мужества, готовности жертвовать своим комфортом и веры в то, что

есть лучшее место или лучшая жизнь, чем та, которую призрак уже ведёт. Он может стать жертвой Страдания в тот момент, когда почувствует, что момент Трансцендентности по-настоящему близок. В такой момент Тень пытается показать ему все соблазны, от которых он навсегда отрекается ради скучной рассудочной Трансцендентности. Преодоление такого Страдания теоретически может даже привести к концу хроники – в зависимости от того, признаёт ли ваша игровая команда Трансцендентность реальной.

• **Разрушительные Страдания:** Некоторые Страдания ставят призрака в откровенно сложные условия для выживания. Например, они могут целиком обнулить его Волю как раз в тот момент, когда он пытался решить чрезвычайно трудную, жизненно важную задачу. Они могут забрать Корпус призрака или навредить его Страстям. Такие Страдания интересны хотя бы с внутриигровой точки зрения, поскольку игроку будет интересно решать привычные задачи без лёгкого доступа к своим ресурсам.

• **Страдания Страсти:** В сущности, некоторые Страдания целиком направлены на то, чтобы проверить, на что готов пойти призрак ради своих Страстей. Рассказчики, ваша задача здесь чрезвычайно проста. Организуйте сцену, по итогам которой призрак действительно может утратить от одного до нескольких уровней своих Страстей – и позвольте игроку самому побороться за свои ценности.

• **Искупительные Страдания:** Удивительно, но порой Страдания не вредят призраку, а, напротив, пытаются восстановить в нём остатки потерянной человечности. Такие Страдания напоминают грешнику о его мечтах, идеалах и самых возвышенных целях. Само собой, это не должно быть скучным повседневным явлением. Расскажите при помощи такой сцены маленькую историю о том, как уже сдавшийся, деградировавший персонаж выворачивается душой наизнанку и пытается совершить поступок, на который он не был способен раньше.

• **Продолжительные Страдания:** Также известные как **Дежавю**, продолжительные Страдания представляют собой целую череду испытаний, которые предстают в игре в виде своеобразного духовного паломничества персонажа. Как только заканчивается одно Страдание, Рассказчик создаёт следующее – и так несколько раз, пока призрак не изменится по-настоящему явным образом.

Совет Рассказчикам

Населяйте локации, придуманных вами для Страданий. Неважно кем, но *населяйте*. Делайте их подвижными и живыми.

Лабиринты и ловушки могут быть интересными только некоторое время, однако это *ролевая* игра, и для неё нужно хоть сколько-нибудь регулярное взаимодействие с другими мыслящими существами. Поскольку Страдания чаще всего касаются только одного из героев, Рассказчик может отвести другим игрокам роли их личных врагов, друзей или близких из их воспоминаний. Более того, другие игроки могут быть Спектрами, доппельгангерами всех сортов или даже чудовищами, выбравшимися из Бури, чтобы причинить боль протагонисту.

Конечно, этот способ не идеален, поскольку другие игроки попытаются иногда подыгрывать страдающему герою. Поэтому подтасуйте факты: если "подыгрывающий" игрок заявляет чересчур мягкое действие, вмешайтесь и интерпретируйте его по-своему. До тех пор, пока вы как Рассказчик не перегибаете палку, все будут довольны. Главное: не превращайте Страдание в долгую одиночную игру, в которой реальную роль играет только один игрок, а остальные отводится ниша скучающих зрителей. Населяйте локации, созданные для Страдания, интересными существами – и предложите другим игрокам поучаствовать в создании увлекательной сцены.

Поверьте, они надолго это запомнят.